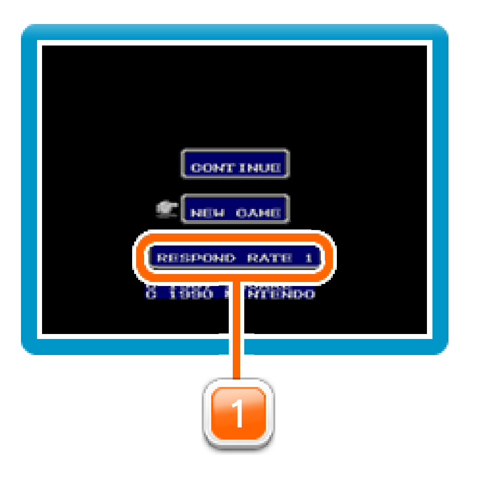
FINAL FANTASY

1 Steuerung

Grundlegende Steuerung

Aktion	Taste
Bewegen/Menü-Navigation	✣
Sprechen/Untersuchen/Bestätigen	A
Abbrechen	B
Bestätigen/Menübildschirm anzeigen (auf dem Kartenbildschirm)	START
Gruppenformation ändern (auf dem Kartenbildschirm)	SELECT



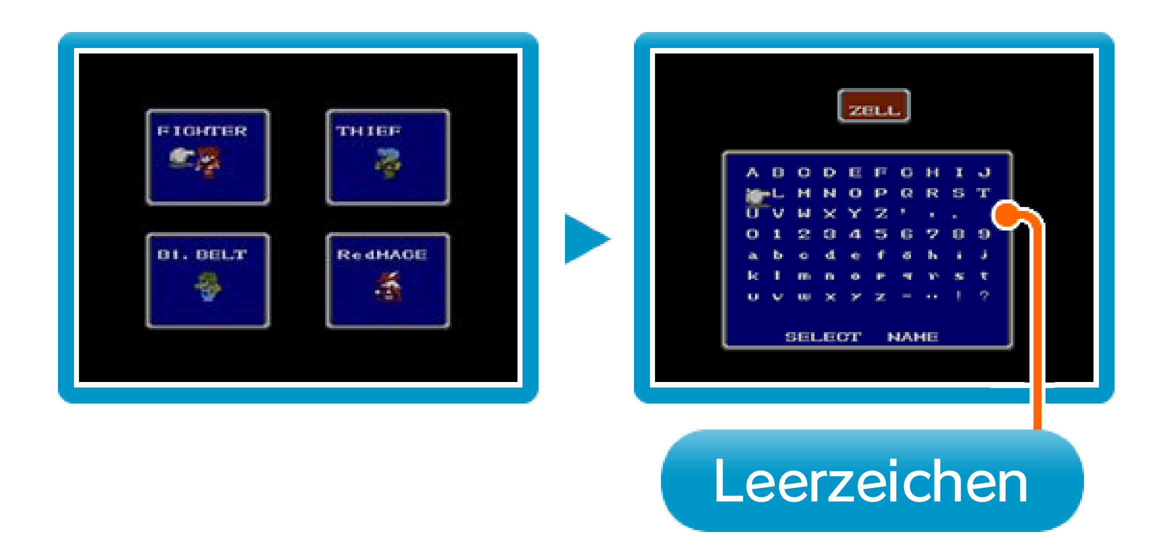
Zu Beginn des Spiels wird die einleitende Geschichte angezeigt. Drücke A oder B, um sie zu beschleunigen und zum Hauptmenü zu gelangen. Wähle NEW GAME (Neues Spiel), um ein neues Spiel zu beginnen. Lege anschließend die Namen und Klassen der vier Hauptcharaktere fest. Wähle CONTINUE (Fortsetzen), um dein Spiel vom letzten Speicherpunkt aus wiederaufzunehmen.

1 RESPOND RATE (Textgeschwindigkeit)

Verwende ✚, um die Geschwindigkeit einzustellen, mit der Textnachrichten während eines Kampfes eingeblendet werden. Wähle eine Geschwindigkeit von 1 (langsam) bis 8 (schnell).

● Namen und Klassen der Charaktere

Wähle die Klasse des ersten Charakters mit ✚ und bestätige deine Wahl mit A. Entscheide dich anschließend für einen Namen, der maximal vier Zeichen lang sein kann. Wähle die Zeichen mit ✚ und drücke A, um eine Eingabe vorzunehmen. Drücke B, um ein Zeichen zu löschen. Wenn du alle vier Zeichen eines Namens eingegeben hast, drücke A, um zum nächsten Charakter zu gelangen. Nachdem du die Namen und Klassen der vier Charaktere bestimmt hast, kannst du das Spiel mit A beginnen oder B drücken, um Änderungen vorzunehmen.



✦ Für Namen, die aus weniger als vier Zeichen bestehen, verwende das Leerzeichen (zu finden unter dem „T"), um den restlichen Platz zu füllen.

Klassen

Es stehen sechs Klassen zur Wahl. Jede hat ihre eigenen Fähigkeiten und erlaubt den Einsatz klassenspezifischer Items (beispielsweise verschiedener Arten von Waffen und Rüstung).

FIGHTER (Kämpfer)	Kämpfer sind Berufssoldaten, die durch jahrelanges Training abgehärtet sind. Ausführliches Waffentraining erlaubt es ihnen, beinahe jede Art von Ausrüstung zu tragen.
THIEF (Dieb)	Der flinke Dieb ist ein Experte sowohl für schnelle Attacken als auch für den taktischen Rückzug. Er ist allerdings nicht sehr widerstandsfähig.
BI.BELT (Mönch)	Dieser Meister der Kampfkunst ist sowohl mental als auch physisch stark. Er kann effektiv mit seinen bloßen Händen und Kampfkunst-Waffen kämpfen.
Wh.MAGE (Weiß-magierin)	Diese Magierin kann Wunden heilen und beherrscht Schutzzauber. Ihre Angriffszauber beschränken sich auf solche, die Untoten Schaden zufügen können.
BI.MAGE (Schwarz-magier)	Schwarzmagier sind in der Lage, mächtige Elementarzauber einzusetzen, die ganze Gegnerscharen angreifen, schwächen und außer Gefecht setzen können.
RedMAGE (Rotmagier)	Der Rotmagier ist ein Tausendsassa. Er verfügt über grundlegende Kenntnisse in sowohl schwarzer als auch weißer Magie und ist im Gebrauch einiger Waffen geschult.

Steuere die vier Charaktere und bereise die Welt, um den Glanz der vier mystischen Kristalle wiederherzustellen. Dabei wirst du dich generell auf drei verschiedene Bildschirme verlassen: Kartenbildschirm, Menübildschirm und Kampfbildschirm.

Kartenbildschirm

Dies ist der Hauptbildschirm des Spiels. Er zeigt verschiedene Geländearten und bewohnte Bereiche. Bewege deine Gruppe auf der Karte, besuche Dörfer und Schlösser, durchquere Wälder und Sümpfe und viele weitere Gegenden. Sprich mit jedem, den du siehst, und besiege eine Menge Monster, um Erfahrungspunkte zu sammeln!


Weltkarte


Dorf

Menübildschirm

Drücke auf dem Kartenbildschirm START, um den Menübildschirm aufzurufen. Hier kannst du deine Ausrüstung ändern, den Status deiner Charaktere einsehen und Items oder Magie verwenden.



Kampfbildschirm

Hier finden die Kämpfe statt, wenn du während deines Abenteuers auf Gegner triffst.



Bewege deine Gruppe mit ✣ über den Kartenbildschirm.



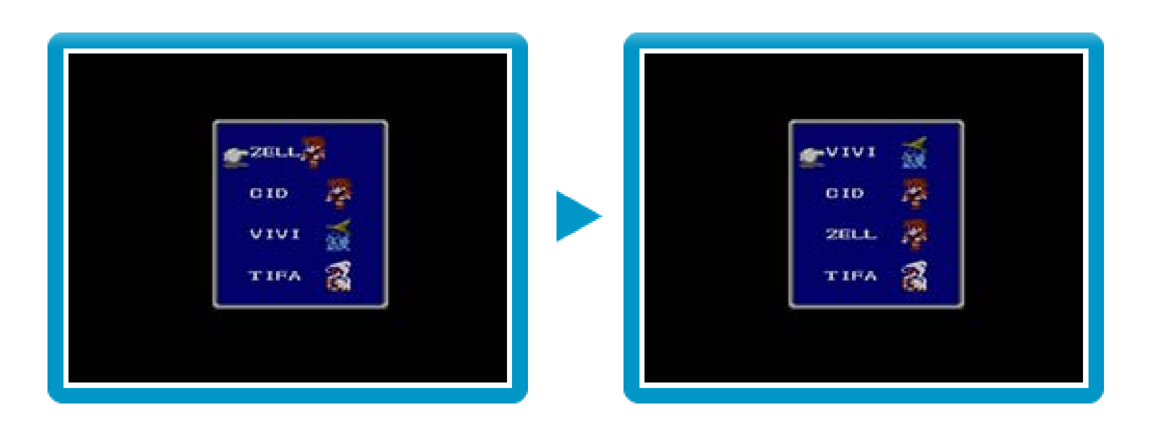
Sprechen und Untersuchen

Sprich mit Leuten und interagiere mit Objekten, indem du dich neben sie stellst und A drückst. Untersuche alles und jeden – jede Information ist wichtig.

Gruppenformation ändern

Drücke SELECT, um deine Gruppenformation einzusehen und zu ändern. Um die Formation zu ändern, wähle den Charakter, den du verschieben möchtest, mit A. Wähle dann einen anderen Charakter und drücke erneut A, damit die beiden Charaktere ihre Plätze tauschen. Der Charakter an erster Stelle der Formation ist derjenige, der auf dem Kartenbildschirm zu sehen ist.

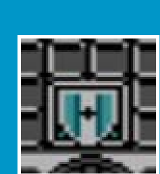
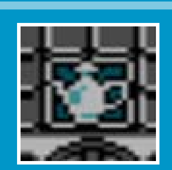
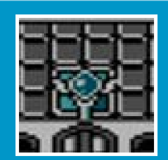
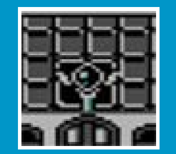
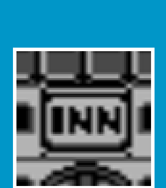
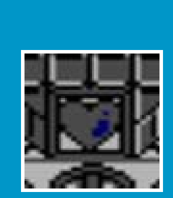
✦ Charaktere, die unter den Statusveränderungen Poison (Gift), Petrified (Versteinert) oder Slain (Kampfunfähig) leiden, werden automatisch ans untere Ende der Formation verschoben.



Stadteinrichtungen

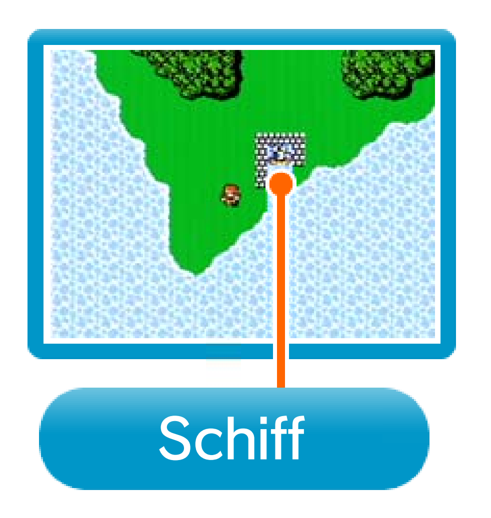
In Dörfern und Städten werden verschiedene Waren und Dienstleistungen angeboten, aber überlege dir gut, wofür du dein Gold einsetzt.



	**Waffenladen** Kaufe und verkaufe Waffen wie Schwerter und Stäbe.
	**Rüstungsladen** Kaufe und verkaufe schützende Ausrüstung wie Rüstungen oder Schilde.
	**Item-Laden** Kaufe Heiltränke und andere Items.
	**Weißmagie-Laden** Lerne Weißmagie-Zauber.
	**Schwarzmagie-Laden** Lerne Schwarzmagie-Zauber.
	**Gasthaus** Das Übernachten in einem Gasthaus stellt verlorene Energie und verbrauchte Magie deiner Gruppenmitglieder wieder her. Dabei kann außerdem das Spiel gespeichert werden.
	**Arzt** Kampfunfähige Charaktere können hier gegen eine Gebühr wiederbelebt werden. Direkt danach verfügen sie allerdings nur über 1 HP (Energiepunkt).

Fortbewegungsmittel

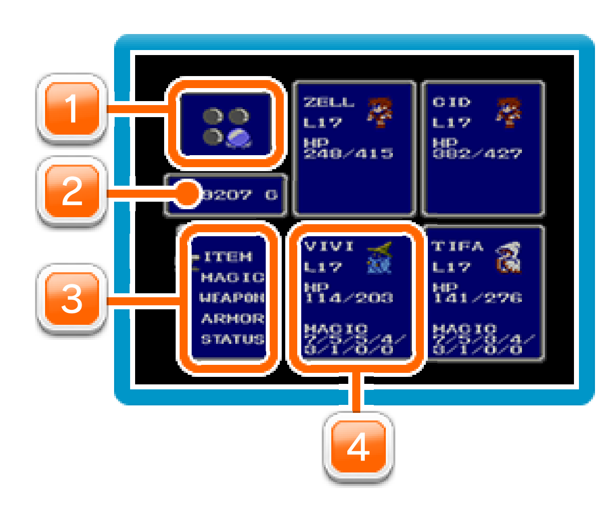
Im Laufe deines Abenteuers wirst du Transportmöglichkeiten finden, die du verwenden kannst.



Schiff

Schiff	Bereise das Meer und lege in Häfen an.
Kanu	Bereise Flüsse und Seen. An Flussmündungen kannst du vom Schiff zum Kanu wechseln.
Luftschiff	Fliege über Meere und Berge. Du kannst nur auf offenem Feld landen. Während eines Flugs mit dem Luftschiff werden dich keine Monster angreifen.

Drücke auf dem Kartenbildschirm START, um den Menübildschirm aufzurufen.



1 Kristalle

Im Laufe deines Abenteuers werden die Kristalle ihren Glanz zurückgewinnen.

2 Gold

3 Menü

Wähle eine der fünf Optionen, die weiter unten beschrieben werden.

4 Charakterstatus

Hier siehst du den Namen eines jeden Charakters, seinen derzeitigen Level, die aktuellen und maximalen HP, etwaige Statusveränderungen und die Anzahl der Zauber pro Level, die Magieanwendern noch zur Verfügung stehen.

● ITEM



Überprüfe und verwende Items, die deine Gruppe mit sich trägt. Wenn du ein Item verwenden möchtest, wähle zunächst das Item und dann den Charakter, der es verwenden soll.

● MAGIC (Magie)

Verwende die Zauber, die deine Charaktere

gelernt haben. Wähle den Charakter, der den Zauber wirken soll, dann den Zauber und schließlich das Ziel.

Hier siehst du die Zauberlevel sowie die verbleibende/maximale Anzahl an Anwendungen und die Namen der erlernten Zauber für den jeweiligen Level.



● WEAPON (Waffe)

Verwalte die Waffen deiner Gruppe. Du kannst nicht mehr benötigte Waffen wegwerfen.



● ARMOR (Rüstung)

Verwalte die Rüstungen und Schilde deiner Gruppe. Du kannst nicht mehr benötigte Rüstungsgegenstände wegwerfen.



EQUIP (Ausrüsten)	Rüste Waffen/Schutzkleidung aus oder lege sie ab.
TRADE (Tauschen)	Tausche Waffen/Schutzkleidung zwischen zwei Charakteren.
DROP (Wegwerfen)	Werde überflüssige Waffen oder Schutzkleidung los.

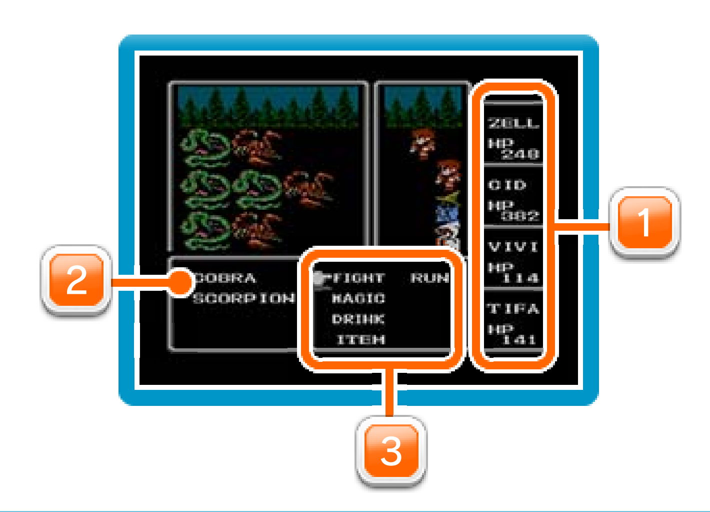
● STATUS

Überprüfe die verschiedenen Fähigkeiten, Statistiken und Attribute jedes Charakters in deiner Gruppe.



Charakter-name	Der Name des ausgewählten Charakters.
Klasse	Die Klasse des ausgewählten Charakters.
LEV (Level)	Der derzeitige Erfahrungslevel des ausgewählten Charakters. Der Level steigt mit dem Sammeln von Erfahrungspunkten.
STR. (Stärke)	Stärke beeinflusst die Kraft deiner physischen Angriffe.
AGL. (Agilität)	Charaktere mit höherer Agilität kommen im Kampf früher zum Zug.
INT. (Intelligenz)	Intelligenz beeinflusst die Kraft von Zaubersprüchen.
VIT. (Vitalität)	Je höher deine Vitalität ist, desto mehr HP erhältst du bei einem Levelaufstieg.
LUCK (Glück)	Glück wirkt sich auf die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Flucht aus.
DAMAGE (Schaden)	Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden du einem Gegner mit physischen Angriffen zufügst.
HIT % (Treffsicher-heit)	Dieser Wert bestimmt deine Treffsicherheit beim Angreifen eines Gegners.
ABSORB (Wider-standskraft)	Dieser Wert bestimmt, wie viel Schaden du durch physische Attacken erleidest.
EVADE % (Ausweichen)	Dieser Wert bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der du einem gegnerischen Angriff ausweichen kannst.

Auf der Weltkarte oder in Verliesen besteht die Möglichkeit, auf Gegner zu treffen. Wenn dies geschieht, wird der Kampfbildschirm angezeigt.



1 Aktuelle HP der Charaktere

2 Gegnerliste

3 Kampfkommandos

FIGHT (Angriff)	Verwende die ausgerüstete Waffe oder bloße Hände, um einen physischen Angriff auszuführen.
MAGIC (Magie)	Verwende die Magie, die ein Charakter gelernt hat.
DRINK (Trinken)	Verwende Heiltränke oder Gegengifte.
ITEM	Verwende Items aus deinem Inventar.
RUN (Flucht)	Fliehe aus dem Kampf. In manchen Kämpfen ist eine Flucht nicht möglich.

Regeln für den Kampf

Wähle Kampfkommandos, um deine Gegner zu besiegen. Du bist siegreich, wenn alle Mitglieder der gegnerischen Gruppe besiegt wurden. Dafür erhältst du Erfahrungspunkte und/oder Gold. Die Kampfreihenfolge wird durch die Agilitätsattribute der Teilnehmer bestimmt.

Statusveränderungen



Wenn ein Charakter von bestimmten Spezialattacken getroffen wird, kann es passieren, dass sein Status sich beispielsweise in Poison (Gift) oder Dark (Blind) verändert. Verwende Items oder Magie, um die Statusveränderung rückgängig zu machen.

Game Over



Wenn alle deine Charaktere in einem Kampf besiegt oder durch Magie versteinert werden, endet das Spiel und du gelangst zurück zum Hauptmenü.

Weiße Magie wird von Weißmagiern und schwarze Magie von Schwarzmagiern angewendet. Rotmagier können beide Arten von Magie anwenden, allerdings verfügen sie über weniger Zaubersprüche. Einige andere Klassen können ebenfalls lernen, Magie zu verwenden. Dazu müssen sie allerdings erst einem bestimmten Drachen ihren Mut beweisen.

Weißmagie

Weißmagie kann die HP der Gruppenmitglieder wiederherstellen, Statusveränderungen heilen und untoten Monstern Schaden zufügen.

Weißmagie Level 1 (L1)

CURE (Heilung)	Ein Gruppen-mitglied	Stellt einen kleinen Teil der HP wieder her.
HARM (Leid)	Alle Gegner	Fügt untoten Gegnern Schaden zu.
FOG (Nebel)	Ein Gruppen-mitglied	Umgibt ein Gruppenmitglied mit dichtem Nebel und verbessert so dessen Abwehr.
RUSE (List)	Anwender	Steigert die Ausweich-wahrscheinlichkeit des Anwenders.

Weißmagie Level 2 (L2)

LAMP (Licht)	Ein Gruppen-mitglied	Entfernt die Statusveränderung Dark (Blind) von einem Gruppenmitglied.
MUTE (Stumm)	Alle Gegner	Versetzt Gegner in einen Zustand, in dem sie keine Zauber wirken können.
ALIT (Anti-Blitz)	Alle Gruppen-mitglieder	Reduziert den durch Blitzzauber erlittenen Schaden.
INVS (Unsicht-bar)	Ein Gruppen-mitglied	Macht ein Gruppenmitglied unsichtbar und erhöht so dessen Ausweich-wahrscheinlichkeit.

Weißmagie Level 3 (L3)

CUR2 (Heilung 2)	Ein Gruppen-mitglied	Stellt mehr HP wieder her als CURE.
HRM2 (Leid 2)	Alle Gegner	Fügt untoten Gegnern Schaden zu. Der Schaden ist größer als bei HARM.
AFIR (Anti-Feuer)	Alle Gruppen-mitglieder	Reduziert den durch Feuerzauber erlittenen Schaden.
HEAL (Gruppen-heilung)	Alle Gruppen-mitglieder	Stellt einen kleinen Teil der HP wieder her.

Schwarzmagie

Schwarzmagie ist dazu geeignet, Gegnern Schaden zuzufügen oder gegnerische Angriffe

abzuschwächen.

Schwarzmagie Level 1 (L1)

FIRE (Feuer)	Ein Gegner	Fügt Gegnern geringen Schaden durch Feuer zu.
SLEP (Schlaf)	Alle Gegner	Versetzt Gegner in Schlaf. Funktioniert nicht bei untoten Monstern.
LOCK (Anvisie-ren)	Ein Gegner	Versieht einen Gegner mit einer magischen Zielscheibe und erhöht so die Chance, diesen Gegner mit Angriffen zu treffen.
LIT (Blitz)	Ein Gegner	Fügt Gegnern geringen Schaden durch Blitze zu.

Schwarzmagie Level 2 (L2)

ICE (Eis)	Ein Gegner	Fügt Gegnern Schaden durch Eis zu.
DARK (Blind)	Alle Gegner	Lässt Gegner erblinden.
TMPR (Kraft-schub)	Ein Gruppen-mitglied	Erhöht die Angriffskraft.
SLOW (Lähmung)	Alle Gegner	Verlangsamt die Aktionen der Gegner.

Schwarzmagie Level 3 (L3)

FIR2 (Feuer 2)	Alle Gegner	Fügt allen Gegnern Schaden durch Feuer zu. Verursacht mehr Schaden als FIRE.
HOLD (Fixieren)	Ein Gegner	Fixiert einen Gegner an Ort und Stelle.
LIT2 (Blitz 2)	Alle Gegner	Fügt allen Gegnern Schaden durch Blitze zu. Verursacht mehr Schaden als LIT.
LOK2 (Anvisie-ren 2)	Alle Gegner	Versieht alle Gegner mit einer magischen Zielscheibe und erhöht so die Chance, sie mit Angriffen zu treffen.

Speichern



Du kannst deinen Fortschritt speichern, wenn du in einem Gasthaus (Inn) übernachtest oder z. B. eine Hütte (Cabin) oder ein Zelt (Tent) auf der Weltkarte verwendest. Es gibt nur eine Speicherdatei. Beim Speichern wird der vorher gespeicherte Spielstand überschrieben, also sei bitte vorsichtig.